ŚWIAT SZACHOWY

N 11



1929

MIESIĘCZNIK

REDAKCJA I ADMINISTRACJA
WARSZAWA WIERZBOWA 8
CENA 1 ZŁ.

Z inicjatywy jugosłowiańskich szachistów powstał związek mający na celu organizowanie partji korespondencyjnych pomiędzy szachistami, zamieszkałymi w krajach słowiańskich. Poniżej podajemy statut nowopowstałego związku.

Savez sveslavenskih dopisnih sahista

STATUT

1) "Savez sveslavenskih dopisnih sahista" jest związkiem szachistów korespondencyjnych wszystkich słowiańskich krajów.

2) Związek ma na celu zorganizowanie wśród swoich członków turniejów i zawodów w grze korespondencyjnej.

3) Członkiem Związku staje się mieszkaniec słowiańskiego państwa, o ile zgłasza swój akces u sekretarza i złoży składkę członkowską w wysokości 60 denarów u kasjera. Zarówno zgłoszenie, jako też wpłacenie składki może nastąpić u jakiegokolwiek członka Zarządu w danym kraju. Składkę można też wnosić kwartalnie lub półrocznie.

4) Nadzwyczajnymi członkami mogą być mieszkańcy niesłowiańskiego państwa, którzy mają te same prawa i obowiązki, oprócz prawa wybieralności.

5) Zarząd związku składa się z 2 przewodniczących, 3 sekretarzy, 1 kierownika turnieju. 1 skarbnika i z zastępców. Każde w Związku reprezentowane państwo otrzymuje równą ilość mandatów w Zarządzie Związku.

6) Pierwszy Zarząd Związku jest prowizoryczny i na 1 rok wybrany Po upływie roku następują wybory nowego Zarządu, drogą korespondencji — zwykłą większością, na 3 lata.

7) Związek będzie wydawał własny organ we wszystkich językach słowiańskich. Będą w nim publikowane wszystkie partje i wiadomości z życia związkowego i zarządzenia władz Związku.

8) Przewodniczący reprezentuje Związek; kieruje obradami Związku i przewodniczy obradom Zarządu Związku.

9) Sekretarz prowadzi ewidencję członków i korespondencję Związku. Winien zawiadamiać kierownika turnieju i skarbnika o każdem nowem zgłoszeniu.

10) Kierownik turniejowy kieruje turniejami i matchami i informuje wszystkich członków Zarządu Związku o wynikach partji. Organizuje grupy turniejowe i winien być informowany przez graczy o przebiegu partji. Załatwia wszelkie konflikty, wynikłe podczas partji,

11) Skarbnik zarządza majątkiem Związku. O każdej wpłacie zawiadamia sekretarza i kierownika turnieju. Przejmuje wpłaty uskuteczniane u członków Zarządu Związku.

(Dalszy ciąg na 3 str. okładki)

ROK III. LISTOPAD Nr. 11.

ŚWIAT SZACHOWY

ORGAN POLSKIEGO ZWIĄZKU SZACHOWEGO

Redaktor: D. PRZEPIÓRKA.

Redakcja i Administracja: Warszawa, Wierzbowa 8, w lokalu Warsz. Tow Zwolenników Gry Szachowej, tel. 82-13.

Prenumerata kwart. 2 zł. 70 gr. półrocz. 5.40. rocz. 10.80. zagr. 12 zł.

Numer pojedyńczy 1 zł. Konto Czekowe P. K. O. 16. 55

Redakcja czynna w poniedziałki i piątki od g. 7 do 10 wiecz.

O grze i końcówkach wieżowych

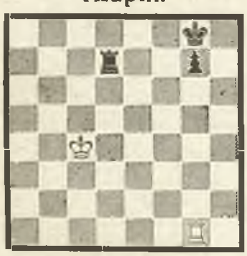
PRZEZ RUDOLFA SPIELMANNA

(Echiquier, Wrzesień 1929)

Ciekawe możliwości remisowe uwidocznia następujący przykład:

Z turnieju w Karlsbadzie 1911 r.

Ałapin.



Fahrni

posunięcie na czarne

Wszystko zdaje się przemawiać za wygraną czarnych. Mają one pionka więcej, przytem król białych nie może uczestniczyć aktywnie w grze, ponadto białych wieża jest źle ulokowana, mianowicie przed pionkiem zamiast za nim. A jednak czarne nie mogą wygrać, wobec niemożności awansowania pionka, ani przy pomocy króla, ani wieży. Jeżeli król idzie w tym celu na pole f7 albo h7, białe szachują na f1, lub h1. O ile król dojdzie do f2 lub h2, wtenczas biała wieża staje na g6 i znów nie pozwala pionkowi ruszyć się z miejsca. Również wszelkie próby posunięcia pionka przy pomocy wieży nie prowadzą do niczego. Po 1... Wd6 białe grają 2. Kc5 i czarne, aby osiągnąć swój cel, muszą wpuścić do gry białego króla: 2... Wf6; 3. Kd5, Kf7 4 Ke5, g6 5. Wg4! grożąc Wf4 etc. i czarne nie mają obrony od tej groźby. Na Wf5† następuje poprostu Ke4 i białe już mogą ulokować swego króla na linji g, poczem nierozegrana jest zapewniona

Z turnieju w Moskwie 1925 r.

Capablanca



Spielmann

posunięcie na białe.

W trudnej sytuacji znalazłem się w tej partji z Capablancą, pomimo że materjalnie siły są równe. Czarne mają poważną groźbę. Chcą one mianowicie ulokować swego króla na d6, a następnie wygrać przez postawienie przeciwnika w t. zw. zugzwang... Wf3†; Kg2, We3; Kf2' Wd3. Ale udało mi się przeniknąć ten plan i przez ofiarę pionka uzyskać dla króla swobodę ruchów.

1. Kf2—e2.

1 Kg2? przegrywa natychmiast 1... Wd2† 2. Kf1, c2 a następnie Wd1† i c1 H.

1. — Wd3×g3

Czarne nie mają lepszej gry' Jeżeli Wf3 to król biały schodzi na pole e1.

2. Ke2—f2! —

Konieczne, gdyż inaczej będzie odcięty od linji g.

2. — Wg3—h3

Również na ...Wd3 nastąpi jak poniżej, Kg2, gdyż, po usunięciu pionka g3, nie można już zepchnąć króla na pierwszą poprzeczną.

3. Kf2—g2 Wh3—d3
4. Kg2—h2 Kg6—f6
5. Kh2—g2 Kf6—e6
6. Kg2—h2 Ke6—d6
7. Kh2—g2 Wd3—d2†

Czarne nie mogą już wygrać, bo król ich nie wchodzi do gry. Próbują więc zastawić pułapkę.

8. Kg2—g3 c3—c2
9. Kg3—h4 —

Rzecz prosta że nie 9. K×g4 albo Kf4 gdyż 9... W×d4† a potem K×c5. (Białe przegrywałyby w interesujący sposób, gdyby ich król stał na h3, a czarny pionek na h4. Białe musiałyby grać wieżą a przez to wpuścić króla czarnych do gry.)

9. — Wd2—g2
10. Kh4—g5! —

Posunięcie wieżą przegrywałoby oczywiście. Czarne wystrzelały już całą swoją amunicję.

10. — Wg2—g1

Jeżeli 10... g3, to 11. Kg4 etc.

11. Wc5×c2 Kd6—d5
12. Kg5—f4 Kd5×d4
13. Wc2—d2† —

Remis

Powyższy przykład jasno udowadnia wartość swobody ruchów. Białe uzyskały ją kosztem pionka i ta ofiara nie poszła na marne.

Poniżej jeszcze więcej jaskrawy przykład:

Z turnieju w San Sebastian 1911 r.

Rubinstein



D-r Tarrasch

posunięcie na czarne,

Czarna wieża może rozwinąć maximum akcji. Białe mają przewagę materjalną i wolne złączone pionki, a jednak zwycięstwa nie osiągają, gdyż przeciwnik zdąży połączyć swe siły do bezpośredniego ataku na króla.

1. — Wc8—d8

Ratunek tylko w opanowaniu wolnej linji.

2. Wa7—a6 —

Jeżeli 2.Ke2, to czarne grają f4, potem Kf5 i f3†. Król nie może iść na pole e3, gdyż grozi Wd3 mat i w rezultacie remis.

2. — Wd8—d2!!

Doskonale! Ograniczyć się obroną pionka byłoby beznadziejne. I dlatego czarne przeprowadzają jedyny plan możliwy do gry, t. j. atak na króla połączonemi siłami. Na tej części szachownicy, t. j. pomiędzy kolumnami d i g. czarne mają znaczną przewagę i atakując gwałtownie zmuszają przeciwnika do zrezygnowania ze zwycięstwa.

3. Wa6×b6† Kg6—g5

4. Kf1—e1 —

Jeżeli 4. a4 to 4... f4; 5. a5, f3. 6. Ke1, We2†, 7. Kf1. Wc2 i białe zmuszone są do nierozegranej, gdyż poświęcając pionka f2 mogą raczej przegrać.

4. — Wd2—c2

5. Wb6—b5 —

Po 5. a4 znów następuje 5... f4 etc.

5. — Kg5—g4!

Ale nie 5... Kf4. Czarne grożą f5—f4—f3! (nie Kf3, i białe będą zmuszone do obrony.

6. h2—h3†! Kg4×h3

Forsowne, inne posunięcia prowadzą do przegranej.

7. Wb5×f5 —

Białe decydują się z ciężkiem sercem na rozerwanie pięknych pionków na skrzydle hetmana.

7. — Wc2×b2

Teraz już nie trudno osiągnąć nierozegraną, pomimo że białe mają ciągle pionka więcej. Król białych i pionki są teraz źle ustawione.

8. Wf5—f4 —

Jeżeli 8.a4, Wa2; 9.a5, Kg4; 10. We5, Kf3 etc,

Jeżeli 8.Wh5† Kg4; 9.W×h7, W×a2 i remis.

8. — Wb2×a2

9. Wf4×e4 h7—h5

10. c3—c4 Kh3—g2!

Ostatnia faza ataku. Białe nie ośmielają się grać 11 f4? gdyż czarny pionek wygrywa.

11. We4—f4 Wa2—c2

12. Wf4—h4 Kg2—f3!

Źle byłoby 12... W×f2?; 13. Wh2†! K×h2; 14. K×f2, Kh1, (jeszcze gorzej 14... Kh3) 15. c5, h4; 16. c6, h3; 17. c7, h2; 18. Kg3 i wygr. Posunięcie w tekście grozi ... We2†, potem W×f2, przeciwko temu niema obrony.

13. Ke1—d1 Wc2×f2

14. c4—c5 Kf3—e3

15. Wh4×h5 —

Jeżeli 15. c6, to 15... Wf6; białe nie mogą zagrać 16. Wc4, gdyż po 16... Kf3! czarne wygrywają.

Muszą więc grać 16. c7. na co czarne remizują w następujący sposób 16... Wd6†; 17 Ke1, Wc6 etc.

15. — Ke3—d4

Remis.

Bardzo pouczająca końcówka jako niezwykle typowy przykład.

I w następującej grze wartość swobody ruchów uwydatnia się dokładnie:

Z turnieju w Baden 1914 r.

Tartakower



Reti

posunięcie na białe.

Białe (Réti) mają pozornie miażdżącą przewagę w postaci 3 pionków, jednak po bliższej analizie pozycji, przewaga ta redukuje się cokolwiek; jeden pionek ginie natychmiast, wartość drugiego jest niewielka, bo zdublowany, wieża czarna doskonale ulokowana, może atakować bez przestanku, przytem białe nie mają związanych pionków, a po ew. stracie pionka h, czarne mają nawet wolnego pionka.

Tartakower doprowadził swoją energiczną grą do nierozegranej, pomimo że jego przeciwnik nie po-

pełnił grubszego błędu. Niewykluczonem jest jednak, że dokładna analiza pozycji mogłaby poprawić grę białych. Ale dla celów, któreśmy sobie założyli, końcówka ta, tak jak się ona rozegrała, jest dostatecznie interesującą. Nie mamy bowiem zamiaru rozwiązywać tutaj matematycznego zadania, lecz tylko przedstawić przykład walki.

1. a2—a4 Wh1×h2
2. Kd2—e2 Wh2—h1
3. a4—a5 —

Podlegałoby uwadze Wc6, potem Wc4, aby lepiej zużytkować wieżę. Możnaby również próbować awansować jednego z wolnych pionków przy pomocy Króla. Jest to jednak raczej wątpliwem w skutkach.

3. — h7—h5!

Trzeba jaknajprędzej wykorzystać siłę wolnego pionka, aby odciągnąć siły przeciwnika.

4. Wa6—a7† Kg7—g6
5. a5—a6 Wh1—a1
6. Wa7—a8 Kg6—f5

Tutaj Król nie obawia się szachów i już teraz widać, że białe nie będą mogły przeszkodzić zamianie pionków wieżowych i już prawie pewna nierozegrana.

7. Ke2—e3 h5—h4
8. a6—a7 h4—h3
9. c3—c4 h3—h2

Teraz trzeba dążyć do szybkiej zamiany.

10. Wa8—h8 Wa1×a7
11. Wh8×h2 Wa7—e7†!
12. Ke3—d4 —

Pionek c jest ostatnią nadzieją; po 12. Kf3, Wc7; 13. c5, Kg6 albo Ke6, jest on zgubionym.

12. — We7—d7†
13. Kd4—c5 Kf5×f4

Drugi pion zdobyty, Król świetnie ulokowany; Wieża biała unieruchomiona przez pionka f. Czarne nie mogą już przegrać.

14. Kc5—c6 —

Po 14. Wh6 czarne grają Kg5! (jeżeli 14. . . . f5; 15. Wd6! a potem 16. Wd2 z przypuszczalną wygraną) a potem Wd7—d2.

14. — Wd7—d2
15. c4—c5 f6—f5
16. Kc6—c7 Kf4—f3
17. c5—c6 f5—f4

Białe nie mogą marzyć o wygranej z powodu złej pozycji wieży.

18. Kc7—b6 —

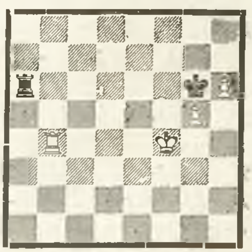
po 18. Kc8, W×f2! i forsuje nierozegraną: 19. W×f2†, K×f2; 20. c7, f3; 21. Kd8, Kg2; 22. c8H. f2 etc.

18. — Wd2—b2†

Remis,

gdyż Król białych nie może stanąć przed pionkiem, który znów nie może być pozostawionym samemu sobie. Czarne mogłyby nawet wygrać w następującym warjancie: 19. Kc5, Wc2†; 20. Kd6, Wd2†; 21. Ke5, We2†; 22. Kf5, Wc2; 23. Wh6? (właściwem jest 23. Wh3†, Kg2! 24. Wh6, f3 etc.) 23. . . . Wc5†, potem W×c6† z zamianą wież i K×f2.

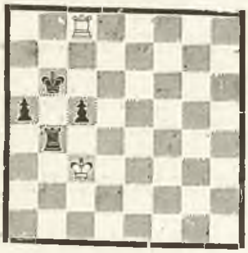
Jest wiele pozycji, w których wieża, dobrze prowadzona, osiąga nierozegraną przeciw wieży i pionowi. Są to wypadki znane z teorji. Ale czasem zdarza się, że wieża utrzymuje remis przeciw 2 pionkom i wieży. Są to jednak wypadki b. rzadkie w praktyce, raczej problemowe. Oto przykład podług Klinga i Horwitza:



Tu nie trzeba objaśnień. Taką pozycję można nazwać problemem nierozegranej. Wypływa on ze znajomości pozycji i nie wymaga żadnej walki.

Jeszcze znany jest inny wypadek nierozegranej tego rodzaju, mianowicie gdy wieża walczy przeciwko pionkom gońca i wieży i gdy Król znajduje się przed temi pionkami. Poniższy przykład jest bardzo pouczający z turnieju w San Sebastian w 1911.

Rubinstein.



Marshall.

1. — Kb6—b5
2. Wc8—b8† Kb5—a4
3. Wb8—c8 Wb4—b3†
4. Kc3—c2! —

Po 4. Kc4 następuje Wb1 i białe nie mogą brać pionka.

4. — Wb3—b5
5. Wc8—h8 Ka4—b4
6. Wh8—h1 a5—a4

aby zmusić Króla do przejścia na linję a. Posuwanie pionka c przedstawia jeszcze mniej kłopotu dla białych. Po 6. . . . c4 następuje 7. Wb1†, Kc5 (7. . . . Ka4; 8. Wa1† etc.) 8. Wa1! i czarne nie mogą wzmocnić pozycji.

7. Kc2—b2 a4—a3†

Jeżeli 7. . . . c4; 8. Wh8, a3†; 9. Kc2! a nie 9. Ka2? gdyż Król czarny, po 9. . . . Wg5 grożąc Wg2† potem c3, mógłby wejść.

8. Kb2—a2 —

Dobrze. Wieża nie może zaatakować go z flanku.

8. — Kb4—a4
9. Wh1—c1 Wb5—a5

po 9. . . . Wb2†; 10. Ka1, białe byłyby w pacie.

10. Wc1—b1 c5—c4
11. Wb1—b8 Wa5—c5
12. Wb8—a8† Ka4—b4
13. Wa8×a3 c4—c3

Jeżeli 13. . . . Wh5; 14. Wg3! i jeżeli 14. . . . c3; 15. Wg8 etc.

14. Wa3—b3† Kb4—c4
15. Wb3—b8 —

Remis,

bo Król białych staje przed pionem.

(Dalszy ciąg w nast. numerze.)

Tłum. *K. Michałowski.*

PARTJA Nr 218

17-ta partja meczu o mistrzostwo świata.

Białe — Czarne.
Dr. A. Alechin — E. Bogolubow

1. d2—d4 Sg8—f6

Obecnie najulubieńsze otwarcie; z wyjątkiem trzech partji meczu, wszystkie inne rozpoczęły się od 1. d2—d4.

2. c2—c4 g7—g6?

Fianchetto można grać jedynie po mniej energicznem 2. Sf3.

3. f2—f3! —

Ten silny ruch, wprowadzony przez Niemcowicza w turnieju Karlsbadzkim może być uważany za obalenie posunięcia g7—g6

3. — d7—d5

W cytowanej już partji Niemcowicz—Tartakower Karlsbad 1929 nastąpiło 3... Gg7 4. e4, d6 5. Sc3, 0—0 6. Ge3, Sbd7 7. Sh3, podczas gdy w 15 partji meczu po... Gg7 4. e4, 0—0 grał Alechin 5. Sc3, c6 6. Ge3, d5, 7. e5 i białe w obu wypadkach uzyskały przewagę.

Posunięcie jednak w tekście nie zadawala.

4. c4×d5 Sf6×d5
5. e2—e4 Sd5—b6
6. Gc1—e3 Gf8—g7
7. Sb1—c3 Sb8—c6

Po 7... 0—0 nastąpi 8. f4 (f5 9. Hb3†, Kh8 i Sf3 z silnym atakiem)

8. d4—d5 Sc6—e5
9. Ge3—d4! f7—f6

Po 9...0—0 10. f4, Sg4 11.G×g7, K×g7 12. h3, Sf6 (Se3? 13. Hd4†) pozycja czarnych będzie osłabiona

10. f3—f4

Rogolubow uważa ten ruch za słaby, według niego białe powinny były grać a4, wtedy przez ruch e5 nie mógłby uwolnić swej gry.

10. — Se5—f7
11. a2—a4 e7—e5
12. d5×e6 e. p. Gc8×e6
13. a4—a5 Sb6—a7
14. a5—a6 b7—b6

Pomimo wszystko należało wymienić piona, gdyż wysunięty ten pion okażę się później bardzo silny.

15. Gf1—b5 Hd8—e7
16. Sg1—e2 c7—c5

Jeżeli teraz 16.. 0—0—0 to po 17. Hc2, Sc5 18. Wa3 biały osiągnie przewagę

17. Gd4—f2 0—0—0?

W każdym razie większe szanse dawała mała roszada.

18. Hd1—a4 f6—f5
19. e4—e5 g6—g5
20. Gb5—c4 Sd7×e5

Białe groziły matem przez Hc6† Widząc złą pozycję, decyduje się Bogolubow na poświęcenie figury, ażeby uzyskać więcej gry.

21. Gc4×e6† He7×e6
22. f4×e5 Sf7×e5
23. 0—0 He7—c4
24. b2—b4! Hc4×b4

Lub też 24... c×b4 25. Sb5 Kb8 26. Gxb6 z wygraną dla białych.

25. Ha4—c2 Sc5—d3
26. Wf1—b1 Hb4—c4
27. Wa1—a4 Hc4—e6
28. Sc3—b5 Kc8—b8?

Należało grać 28... S×f2! poczem co dziwne czarne miały wcale dobre szanse na utrzymanie gry, gdyż po 29. S×a7†, Kb8 30. H×c5 nastąpi We1†!

29. Se2—d4! He6—e4

Na 29... G×d4 nastąpi 30. W×d4

30. Sb5—c3! He4—e8
31. Hc2×d3 c5×d4
32. Gf2×d4 —

Również dawało zwycięstwo Wb6†, lub też H×f5.

32. — He8—e6
33. Hd3—f3 He6—f7

Stosunkowo najlepszym ruchem ale również niewystarczającym był 33.. Wd7 34. G×b6!, a×b6 35. a7†, W×a7 36. W×a7, K×a7 37. Wa1†, Kb8 38. Ha8†, Kc7 39. Sb5† Kd7 40. Wa7 mat.

34. Gd4×b6 Czarne poddały się.

Uwagi E. Grünfelda specjalnie dla Świata Szachowego.

PARTJA № 219

Turniej w Barcelonie 1829 r.

Białe: J. R. Capablanca — Czarne: F. D. Yates

1. Sg1—f3 Sg8—f6
2. c2—c4 g7—g6
3. b2—b3 —

Capablanka wierny „hypermodernizmowi". W znanej partji Reti-Capablanca Nowy Jork 1924, zagrano jeszcze dziwniej 3. b4.

3 — Gf8—g7
4. Gc1—b2 0—0
5. g2—g3 d7—d6
6: Gf1—g2 Sb8—c6

Teoretyczne posunięcie. Yates stosuje ten ruch we wszystkich odmianach obrony indyjskiej. O wiele prostsze jest jednak 6... Sbd7 oraz We8 jako przygotowania do ruchu e7—e5.

7. 0—0 e7—e5

To rozwinięcie centrum jest dla białych korzystne, należało wziąć pod uwagę 7... Gd7 i Hc8 w celu przeprowadzenia znanego pozycyjnego manewru Gh3.

8. d2—d4! —

Ten ruch, który Bogolubow poleca w swej nowej książce, jako pierwszy (1. d2—d4!), ma tutaj wielkie znaczenie.

8. — Sf6—d7

Chybiony manewr chociaż tak-

że po 8... e×d4 9. S×d4 miałby biały większą swobodę ruchów. Praktycznie najwięcej szans dawało posunięcie e4.

9. d4×e5! Sd7×e5
10. Sb1—c3 —

Groziło 10... S×f3†.

10. — Wf8—e8
11. Sf3×e5 Sc6×e5
12. Hd1—d2 —

W ten sposób osiągnęły białe pełny rozwój figur. Zajmują one wszystkie ważne linje i przekątnie. Widzimy teraz jak źle uczyniły czarne, że zrezygnowały ze symetrycznego fianchetta (5... b6).

12. — a7—a5

Uderzenie w próżnię, lepszem było 12.. Wb8.

13. Wa1—c1 Wa8—b8
14. h2—h3 —

Po niewidocznych zaczepnych ruchach poznajemy mistrza.

14. — Gc8—d7
15. Sc3—d5 b7—b6
16. f2—f4 Se5—c6
17. Gb2×g7 Kg8×g7
18. Hd2—b2† f7—f6
19. g3—g4 —

Czarne królewskie fianchetto jest atakowane. To połączenie momentów kombinacyjnych z dotychczasową ultra pozycyjną grą wskazuje, jak wielkie postępy poczynił kubańczyk od czasu swego argentyńskiego meczu.

19. — Sc6—b4

Inaczej, jak przez wymianę nie można bronić się przed silną groźbą przeciwnika g5—g×f6, gdyż po 19... Kf7, lub h6 nastąpi również 20. g5!!

20. g4—g5 Sb4×d5
21. c4×d5 Wb8—c8
22. e2—e4! —

Cała ta część partji rozwija się pod znakiem dynamiki pionów.

22. — c7—c6

Ten plan, aby uniknąć nacisku jakie wywiera przeciwnik na c7, kończy się niefortunnie. Również źle byłoby natychmiastowe 22... Kf7, gdyż nastąpi 23. g×f6, H×f6, 24. e5 i t. d., a także 22... Wf8 23 g×f6†, H×f6 23. e5, d×e5 26. f×e5 musi być uważane za słabe.

Pewne minimalne szanse dawało jeszcze 22.. Gb5 23. Wf2 Wf8 24. g×f6†, H×f6 25. e5, d×e5 26. f×e5 i t. d.

23. d5×c6 Wc8×c6
24. g5×f6† Kg7—f7

Koniecznie gdyż po 24.. H×f6 25. H×f6 K×f6† 26. e5† i G×c6 białe łatwo wygrywają. Ten wysunięty pion odda teraz białym nieocenione usługi.

25. e4—e5 Wc6×c1
26. Wf1×c1 d6×e5
27. f4×e5 Hd8—b8

Tak daleko obliczył czarny w swoim 21 ruchu plan unieszkodliwienia białych pionów, ale jak się pokaże, kilka świetnych manewrów postawi go w pozycji bez wyjścia.

28. Hb2—d4 —

Równie silnie było także 28. Hd2.

28. — Gd7—f5

Nieco lepiej było grać 28... Ge6 29. Hh4, h5, lub też 29. Wc6, Wd8, ale partja i tak byłaby przegrana.

29. Gb2—d5† Kf7—f8

Lub też 29... Ge6 30. G×e6†, K×e6 (30... W×e6 31. Hd7†) 31. Wc6†, Kf5 (31. Kf7 32. Hd7† i 33. Hg7 mat) 32. Hg4†, K×e5 33. Hg5†, Ke4 34. Wc4† z wygraną

30. Hd4—f4! We8×e5

W każdym razie nie H×e5, gdyż nastąpi 31. Hh6 mat.

31. Hf4—h6† Kf8—e8
32. f6—f7† Czarne poddają się.

Piękność tego posunięcia tworzy ładne zakończenie całego dotychczasowego systemu gry. Czarne mogły jeszcze grać 32... Ke7 33.

Wc7†! Gd7 34. f8 H†, H×f8 35. W×d7†!



Uwagi Dr. S. Tartakowera specjalnie dla Świata Szachowego.

PARTJA Nr. 220

Turniej w Barcelonie 1929 r.

Białe: Czarne:
M. Golmayo Dr. S. Tartakower

Francuska

1. e2—e4 e7—e6
2. d2—d4 d7—d5
3. Sb1—c3 Sg8—f6
4. Gc1—g5 Gf8—e7
5. e4—e5 Sf6—e4

Mało używany, ale prowokacyjnie wyglądający warjant, który powinien się okazać zupełnie poprawnym.

6. Sc3×e4 —

Po 6. G×e7 może nastąpić nietylko 6... H×e7 7. S×e4, d×e4 i t. d. jak w tekście partji, ale także 6... S×c3.

6. — d5×e4

Po 6... G×g5 7. S×g5, H×g5 8. Sf3, He7 byłaby gra zbyt uproszczona.

7. Gg5×e7 —

Również wskazanem było 7. Ge3, co uniemożliwia roszadę, gdyż po 7.,. 0—0? nastąpi 8. Hg4. Dlatego muszą czarne grać natychmiast f7—f5, co jednak nie daje białym żadnej specjalnej przewagi.

7. — Hd8×e7
8. c2—c3 —

Zupełnie dobrze. Po 8. He2 (w nadzieji ławej zdobyczy) nastąpi Gd7 9. c3 (9. He4, Hb4†!) Gc6 z naciskiem na pozycję białych.

8. — 0—0

Bardziej prowokacyjne, niż f7—f5.

9. Hd1—e2 —

Tutaj stoi Hetman niewygodnie, ale nie o wiele lepszym był wypad białych w partji Capablanca Tartakower Budapeszt 1929, gdyż po 9. Hg4 nastąpiło f5 10. e×f6 H×f6.

Stosunkowo najlepszem było tu 9. Hc2.

9. — f7—f5
10. f2—f3 —

Powszechnie znany manewr, po ewentualnem 10. e×f3? 11. S×f3 dla białych bardzo dogodny, w rzeczywistości przynosi zapowiedź klęski.

Stosunkowo najmniejszem złem byłby prawdopodobnie sztuczny sposób rozwinięcia figur przez 10. g3' 11. Gg2, 12. Sh3 itd.

10 — b7—b6!

Właściwe odparcie, ruch ten jest silniejszy niż c5, gdyż goniec jest natychmiast czynny.

11. 0—0—0. —

Biały jest zmuszony do heroicznych postanowień, ażeby uzyskać obronną pozycję.

Na 11. f×e4 nastąpi oczywiście Ga6! 12. He3, G×f1 13. K×f1, f×e4†, z otwartą pozycją białego króla.

11. — Gc8—b7!
12. h2—h4 —

Mniej odważny gracz próbowałby żmudnej obrony przez 12. Kb1, lub 12. f4, ale silna przewaga czarnych pozostałaby i w tym wypadku jasną.

12. — c7—c5
13. g2—g3 —

Po 13. d×c5 wystarczająco silnem będzie H×c5, albo jeszcze lepiej 13... Sd7!

13. — c5×d4
14. c3×d4 Sb8—c6!

Najlepsza gra. Biały nie może

odpowiedzieć ani 15. f×e4, Sb4 ani też 15. a3, Wfd8, 16. He3, S×d4! 17.W×d4, Hc5† itd., ani też wreszcie 15. Kb1, Sb4 16. a3, e×f3 17. S×f3, Ge4† itd., dlatego to chce przynajmniej uwolnić swego gońca.

15. He2—e3 Sc6—b4
16. Kc1—b1 Gb7—d5

Teraz atakuje ten nieoceniony goniec jeszcze trzecią przekątnię.

17. b2—b3 a7—a5
18. Wd1—d2 —

Biały wobec takiego ataku jest bezsilny. Nie może grać ani 18. Gc4 z powodu a4!, ani też 18. Gb5, a4! 19. G×a4, S×a2! Główny warjant jest następujący 18. a3, a4!! (o wiele słabszem byłoby 18... Sc2 19. K×c2, H×a3, lub też 18... Sc6, Kb2, a4 20. b4) 19. a×b4 a×b3! poczem już grozi ofiara wieży na a1!!

18. — a5—a4
19. Gf1—c4 a4×b3
20. Gc4×d5 Sb4×d5
21. He3×b3 Wa8—a3

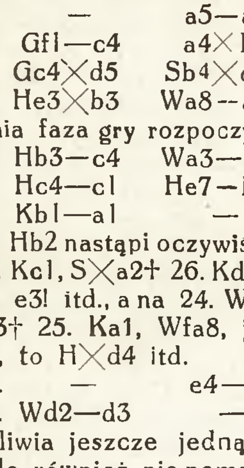
Ostatnia faza gry rozpoczyna się.

22. Hb3—c4 Wa3—a4!
23. Hc4—c1 He7—b4†
24. Kb1—a1 —

Na 24. Hb2 nastąpi oczywiście 24... Sc3† 25. Kc1, S×a2† 26. Kd1, Sc3† 27. Ke1, e3! itd., a na 24. Wb2 również Sc3† 25. Ka1, Wfa8, jeśli zaś 25. Kc2, to H×d4 itd.

24. — e4—e3
25. Wd2—d3 —

Umożliwia jeszcze jedną kombinację, ale również nie pomagało 25. Wb2, H×d4 26. Se2, H×e5 itd.



25. — Wa4×a2†!!
26. Ka1×a2 Wf8—a8†
27 Wd3—a3 Wa8×a3†

Nie odrazu 27... Sc3†, gdyż po 28. H×c3, H×c3 29. W×a8† białe miałyby jeszcze szanse.

28. Hc1×a3 Sd5—c3†

Białe poddały się, gdyż po 29. H×c3, H×c3, dalsza strata figur jest nie do uniknięcia np. 30. Sh3, e2 lub też 30. Wh2, Hd2†! 31. W×d2, e×d2 i d1H.

Uwagi Dr. S. Tartakowera
Specjalnie dla Świata Szachowego.

PARTJA № 221

(grana na turnieju w Rogaskiej Slatinie).

Indyjska.

Białe:	Czarne:
D. Przepiórka	**E. Grünfeld**

1. d2—d4 Sg8—f6
2. c2—c4 e7—e6
3. Sg1—f3 —

Myślą przewodnią tego otwarcia jest walka o opanowanie pola e4 Dlatego też logiczniejszem się wydaje 3. Sc3, Gg4 4. Hc2.

3. — b7—b6
4. g2—g3 Gc8—b7

Na razie punkt e4 opanowały czarne.

5. Gf1—g2 Gf8—e7
6. Sb1—c3 Sf6—e4!

To posunięcie należy natychmiast zrobić. Gdyby zamiast tego nastąpiło np. 6... 0—0 białe zagrałyby 7. Hc2 z ponownym atakiem na e4, skutkiem czego czarne zmuszone by były grać 7... d5 przesłaniając przekątną gońca b7, byle niedopuścić do e2—e4.

7. Hd1—c2 Se4×c3

Posunięcie pomysłu Sämischa, Śtraty tempa nie mają tutaj wielkiego znaczenia.

8. Hc2×c3 0—0
9. 0—0 f7—f5

Słabe posunięcie. Należało grać 9... d6, aby nie dopuścić do następnego posunięcia białych.

10. Sf3—e5 Gb7×g2?

Należało teraz zagrać 10... Hc8. Po posunięciu w partji, białe opanowują hetmanem przekątną h1—a8 i uzyskują pozycyjną przewagę.

11. Kg1×g2 Hd8—e8

Nie można grać 11... d6 ze względu na Hf3

12. Hc3—f3 c7—c6
13. e2—e4! Gg7—f6

Po 13... fe 14. H×e4 otwarcie linji e pozwoliłoby białym wyzyskać osłabioną przez c7—c6 formację czarnych pionów. Czarne atakując pośrednio piona d4 grożą teraz ruchem d7—d6

14. e4×f5! —

Wywiązuje się teraz kombinacyjna utarczka, która się kończy uzyskaniem przewagi przez białe, ponieważ czarne nie przewidziały 19-go ruchu swego przeciwnika.

14. — d7—d6
15. Se5—d3 Gf6×d4
16. Hf3—e4 e6—e5
17. Gc1—e3 He8—f7

Po G×e3 nastąpi 18. fe i białe stoją znaczenie lepiej. Posunięciem w partji czarne atakują jeonocześnie piony c4 i f5.

18. Ge3×d4 Hf7×c4

Zdawałoby sie, że czarne zyskują piona gdyż goniec jest przytrzymany.

19. Sd3×e5! —

Pointa kombinacji. Nie czarne, lecz białe zyskują piona.

19. — d6×e5
20. He4×e5 Hc5—d5†
21. He5×d5 c6×d5
22. g3—g4 Sb8—c6
23. Wa1—d1 Wf8—e8
24. f2—f3 —

Nie puszcza wieży na e4.

24. — Kg8—f7
25. Wf1—f2 Wa8—d8
26. Kg2—f1 —

Nie odrazu W2d2 z powodu 26... S×d4 27. W×d4, We2†.

26. — Wd8—d6
27. Wf2—d2 We8—d8

Mimo oczywistej przewagi wygrana białych nie jest łatwa. Białe dążą przedewszystkiem do wymiany jednej wieży, aby król biały mógł wziąć czynny udział w walce.

28. Kf1—f2 Wd6—d7
29. Kf2—g3 Kf7—g8
30. Wd1—c1 Wd7—d6
31. Gd4—e3 Sc6—a5

Groziło 31 Gf1.

32. Ge3—f4 Wd6—d7
33, Wd2—d4 —

Można było grać 33. Gg5, We8 34. Wcd1 Sc4 35. W×d5 36. W×d5, S×b2 37. Wd7, ale białe nie chciały dać czarnym żadnych kontrszans.

33. — h7—h6
34. b2—b3 Sa5—b7
35. Wc1—c7 Wd7×c7
37. Gf4×c7 —

I oto wieże zostały wymienione.

36, — Wd8—d7
37 Gc7-f4 Sc6—d8
38. Wd4—d2 Sd8—c6
39. Gf4—e3 Kg8—f7
40. Ge3—d4 Sc6×d4
41. Wd2×d4 Kf7—e7
42. Kg3—f4 Ke7—d6
43. Wd4—d2 Wd7—e7
44. h2—h4 We7—e1
45. g4—g5 h6×g5

Jeżeli 5... Wh1 to 46. f6! gf 47. g6, W×h4† 48. Kf5, Ke7 49. We2†, Kf8 50. Wc2 z łatwą wygraną.

46. h4×g5 We1—g1
47. g5—g6 —

Podczas partji brałem pod uwagę następujący warjant, prowadzący również do wygranej: 47. f6, gf 48. gf, Ke6 49. W×d5, K×f6 (K×d5? f7) 50. Wd7, a5 51. Wd6†, Kf7 52. W×b6. Posunięcie w partji wygrywa jednak prędzej.

47. — b6—b5
48. Wd2—e2 d5—d4
49. Kf4—e4 Kd6—e7
50. We2—d2! —

Po 50. K×d4†, Kf6 51. Ke4, Wg5 52. Wc2, W×f5 53. Wc-†, Kg5 białe mają duże trudności.

50. — Wg1—e1†
51. Ke4—f4 We1—a1

52. Wd2×d4 Wa1×a2
53. Wd4—e4† Ke7—f8
54. We4—e5 a7—a6
55. We5—c5 Wa2—b2
56. Wc5—c8† Kf8—e7
57. Wc8—g8 Wb2×b3
58. Wg8×g7† Ke7—f8
59. f5—f6 Wb3—c3
60. Wg7—h7
Czarne poddały się.

PARTJA № 222

11. PARTJA MECZU O MISTRZOWSTWO ŚWIATA.

Białe: **Dr. Alechin** Czarne: **Bogolubow**

1. d2—d4, Sg8—f6 2. c2—c4, c7—c6 3. Sb1—c3, e7—e6 4. Sg1—f3, d7—d5 5. Gc1—g5, Sb8—d7 6. e2—e4, d5×e4 7. Sc3×e4, Hd8—b6 8. Se4×f6†, g7×f6 9. Gg5—c1, e6—e5 10. Gf1—d3, e5×d4 11. 0—0, Gf8—e7 12. Wf1—e1, Sd7—f8 13. Sf3—h4, Gc8—e6 14. Sh4—f5, Ge7—b4 15. Sf5—g7†, Ke8—d7 16. We1—e4, Wh8—g8 17. Sg7—h5, Gb4—e7 18. b2—b4, f6—f5 19. c4—c5, Hb6×b4 20. We4—e5, Sf8—g6 21. Wa1—b1!, Hb4—a5 22. We5—e2, b7—b6 23. c5×b6, a7×b6 24. We2—b2, Wa8—b8 25. Gd3—f1, c6—c5 26. a2—a4!, Kd7—c7 27. Wb2—b5, Ha5—a8 28. a4—a5! b6×a5 29. Gc1—d2, Wb8×b5 30. Wb1×b5, Wg8—b8 31. Wb5×a5, Ha8—b7 32. Hd1—a4, Ge6—d7 33. Ha4—a2, Hb7—b3 34. Wa5—a7†, Kc7—d6, 35. Ha2—a6†, Wb8—b6 36 Ha6—a5, Wb6—b7 37. Wa7—a6† Gd7—c6 38. Sh5—g7, Hb3—d5 39. f2—f3, Kd6—d7 40. Gf1—d3 Ge7—d8 41. Ha5—a1, Sg6—e7 42. Sg7×f5!, Hd5—b3 43. Ha1—f1, Se7—d5 44. Wa6—a1, Gc6—b5 45. Gd3×b5†!, Hb3×b5 46. Hf1—e1, Hb5—c6 47. He1—g3, Hc6—g6 48. Hg3—h3, Kd7—c6 49. Sf5×d4†!!, c5×d4 50. Hh3—c8†, Gd8—c7 51. Wa1—c1† Sd5—c3 52. Gd2×c3, Wb7—b1 53. Hc8—a8†, Kc6—d7 54. Ha8—a4†, Kd7—c8 55. Gc3—d2, Wb1×c1† 56. Gd2×c1, Hg6—d6 57. Ha4—e8†, Kc8—b7 58. He8—b5†, Kb7—a7 59. Hb5—a4†, Ka7—b7 60. Ha4—b5†, Gc7—b6 61. Hb5—d3, Hd6—g6 62. Hd3×g6, h7×g6 63. Kg1—f2, Kb7—c6 Remis.

PARTJA № 223

12. PARTJA MECZU O MISTRZOWSTWO ŚWIATA.

Białe: **Bogolubow** Czarne: **Dr. Alechin**

1. d2—d4, d7—d5 2. c2—c4, c7—c6 3. Sg1—f3, Sg8—f6 4. Sb1—c3, e7—e6 5. G 1—g5, Sb8—d7 6. e2—e3, Hd8—a5 7. c4×d5, Sf6×d5 8. Hd1—d2, Gf8—b4 9. Wa1—c1, h7—h6 10. Gg5—h4, 0—0 11. Gf1—d3, e6—e5 12. a2—a3, Gb4×c3 13. b2×c3, Ha5×a3 14. Sf3×e5, Sd7×e5 15. d4×e5, Wf8—e8 16. Gh4—g3, Gc8—e6 17. 0—0, Wa8—d8 18. Hd2—c2, Sd5×c3! 19. Gd3—h7†, Kg8—h8 20. Wc1—a1, Ha3—b4 21. Wf1—c1 g7—g6 22. Gh7×g6, f7×g6 23. Hc2×g6, Sc3—e2† 24. Kg1—f1, Se2×g3† 25. h2×g3, Hb4—f8 26. Wa1×a7, Wd8—d7 27. e3—e4, Wd7—f7 28. Kf1—g1, Hf8—g7 29. Hg6×g7†, Kh8×g7 30. f2—f3, We8—c8 31. f3—f4, b7—b5 32. Wa7—a6, Ge6—c4 33. f4—f5, Wf7—c7 34. Kg1—f2, Wc8—e8 35. e5—e6, Kg7—f6 36. Wc1—h1, Kf6—e5, 37. Wh1×h6, b5—b4

38. Wa6—b6, Gc4—b5 39. Wh6—h1, Ke5×e4 40. g3—g4, Ke4—d5 41. g4—g5, Wc7—a7, 42. Wh1—e1, b4—b3 43. g2—g4, Wa7—a2† 44. Kf2—g3, b3—b2 45. We1—b1, Wa2—a3† 46. Kg3—f4, Gb5—e2! 47. g5—g6 Wa3—a4† 48. Kf4—g5, Wa4×g4† 49. Kg5—f6, We8—f8† 50. Kf6—e7. Wf8×f5 51. Wb6×b2, Wf5—e5 52. Wb2—d2†, Kd5—c5 53. g6—g7, Ge2—c4! 54. Wd2—d7, We5×e6† 55. Ke7—d8, We6—d6! 56. Wd7×d6, Kc5—d6 i wygrywa.

PARTJA № 224

TURNIEJ W RAMSGATE 1929.

Białe: **Price** Czarne: **Sultan Khan**

1. e2—e4, c7—c6 2. d2—d4, d7—d5 3. e4—e5, e7—e6, 4. Gf1—d3 c6—c5 5. c2—c3, Sb8—c6 6. Sg1—e2, Hd8—b6 7. 0—0, Gc8—d7 8. d4×c5, Gf8×c5 9. b2—b4, Gc5—e7 10. Gc1—e3, Hb6—c7 11. f2—f4, f7—f5 12. Sb1—d2, Sg8—h6 13. h2—h3, 0—0 14. Sd2—f3, a7—a6 15. Kg1—h1, Gd7—e8 16. Sf3—d4, Hc7—d7 17. Gd3—c2, Ge8—h5 18! Hd1—d3, Gh5—g6! 19. a2—a3?, Sc6×e5! 20. f4×e5, f5—f4 21. Hd3—d1, Gg6×c2 22. Hd1×c2, f4×e3 23. Hc2—d3, Ge7—g5 24. Sd4—f3, Hd7—e7 25. g2—g4, Wa8—c8 26. Kh1—g2, Wf8—f7 27. Se2—d4, Gg5—f4 28. a3—a4, Wf7—f8 29. Sd4—e2, g7—g5 30. Wf1—h1, Wc8—c4 31. Sc2—d4, Sh6—f7 32. h3—h4, Sf7×e5 33. Sf3×e5, Gf4×e5 34. h4×g5, Wf8—f2† 35. Kg2—g1, Ge5×d4 36. c3×d4, Wc4—c2 37. Wh1—h6. Wf2—g2† 38. Kg1—h1, He7—c7! i wygrywa.

PARTJA Nr. 225

TURNIEJ W ROGASKIEJ SLATINIE

pierwsza nagroda za piękność.

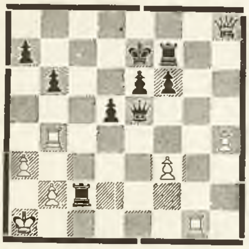
Białe: **A. Takacs** Czarne: **A. Rubinstein**

Angielska.

1. c2—c4, c7—c5 2. Sg1—f3, Sg8—f6 3. Sb1—c3, d7—d5 4. c4×d5, Sf6×d5 5. e2—e4, Sd5—b4 6. Gf1—c4, Sb4—d3†? 7. Ke1—e2, Sd3×c1† 8. Wa1×c1, a7—a6 9. d2—d4!, c5×d4 10. Hd1×d4!, Hd8×d4 11. Sf3×d4, e7—e6 12. Sc3—a4!, Sb8—d7 13. Wh1—d1!, b7—b5 14. Sd4×e6!, f7×e6 15. Gc4×e6, b5×a4 16. Wc1×c8†, Wa8×c8 17. Ge6×d7†, Ke8—d8 18. Gd7—g4†!, Gf8—d6 19. Gg4×c8, Kd8—e7 20. Gc8×a6, Wh8—b8 21. Wd1—b1, g7—g5 22. b2—b3, h7—h5 23. Ga6—d3, a4—a3 24. Gd3—c4, h5—h4 25. h2—h3, Wb8—f8 26. Wb1—d1, Wf8—f4 27. f2—f3, Wf4—f8 28. Wd1—d5, Gd6—f4 29. Ke2—d3, Gf4—c1 30. b3—b4, Wf8—b8 31. Kd3—c3, Ke7—f6 32. b4—b5 i wygrywa.

Ciekawe pozycje.

A Takacs



D. Przepiórka

Na turnieju w Rogaskiej Slatinie wytworzyła się następująca pozycja. Czarne zagrały 1... Wc7! poczem nastąpiło 2. Wg8 He1† 3. Ka2, Wc1 3. We8†, Kd6 4. Wd8†, W d7! Teraz białe nie mogą grać 5. Hf8† ze względu na Ke5 i czarna wieża jest nietykalna z powodu groźby Wa1† 7. Kb3, Hd1†. Białe zagrały wobec tego 5. W×d7†, K×d7 6. Wg4. Teraz nastąpiło: Wa1† 7. K b3, Hd1† 8. Kb4, Hd2† 9. Kb3 [Nie 9. Ka4 z powodu Ha5† 10. Kb3, Hb5† 11. Kc2, He2† 12. Kb3, H×f3† i czarne zyskują wieżę], Hd3† 10. Kb4. W tej pozycji czarne po namyśle, który trwał przeszło godzinę, zadowoliły się nierozegraną za pomocą wiecznego szachu na d2 i d3. Niewątpliwie niedobre jest 10... a5†. gdyż po 11. Ka4, Hc2† 12. Kb5 czarne muszą walczyć o remis. Inne posunięcia również wydawały się czarnym niekorzystne. Istnieje jednak zadaniowy ruch, po którym niema ratunku dla białych! Jest to 10... Wg1!! Wieży bić nie można z powodu mata na c4. Po 11. Hg8 nastąpi Hc4†! 12 W×c4, W×g8 z łatwą wygraną. I po 11. Hh5, Kd6! białe muszą przegrać. Dodam jeszcze, że Maroczy, który powyższą pozycję gruntownie zanalizował, doszedł do wniosku, że jeżeli białe w pozycji djagramu zagrają po 1... Wc7 2. f4!, to czarne wygrać nie mogą. Brałem podczas partji powyższe posunięcie w rachubę, ale zdawało mi się, że białe nie powinny się pozbawiać możności przerzucenia wieży b4 na linję g.

J. R. Capablanca



Dr. M. Euwe

W tej pozycji powstałej na turnieju w Karlsbadzie champion holenderski mógł wygrać w następujący interesujący sposób, podany przez argentyńskiego szachistę L. Palau'a w „El Ajedrez Americano". 42. e5!! K×e5. [Jedyne, po Wa6 43. ef, a4 nastąpi 44. f7] 43. Wh5† f5 44. g4!, Wf6 [Jeżeli Wa6 to 45. Wf5†, następnie białe przeprowadzają wieżę przez b5, b1 na a1.

Trzy połączone piony według analizy Palau'a wygrywają poświęcając ewentualnie wieżę za piona] 45. Ke3!, a4 [Po 45... Ke6. 46. W×f5, W×f5 47. gf†, K×f5 nastąpi 48. f3!, a4 49. Kd3, Kf4 50. h4! i białe wygrywają] 46. f4†, Ke6 47. g5 Wf8 48. Wh6†, Kd5 49. Wa6, Wh8 50. Wa5†, Ke6 51. W×a4 i białe wygrywają.

W rzeczywistości partja miała przebieg następujący: 42. Kf4? a4 43. Wh5, Wa6 44. Wd5†, Kc3 45. Wd1, a3 46. Kf5, a2 47. f4, a1 H 48. W×a1, W×a1 49. K×f6, Wa6† 50. Kf5, Kd4 51. e5, Kd5 52. g3, Wa8! 53. Kf6, Wa6† 54. Kf5, Wa8 remis.

Wiadomości.

Mecz o mistrzostwo świata między Alechinem a Bogolubowem zakończył się zwycięstwem Alechina w stosunku $15\frac{1}{2} : 9\frac{1}{2}$, przyczem Alechin wygrał 11 partji, przegrał 5, zaś 9 skończyło się na remis. Podajemy tablicę wszystkich partji, przyczem ostatnia kolumna oznacza ilość posunięć, a nazwisko oznacza zwycięzcę.

1. Alechin (26)
2. (remis) (51)
3. (remis) (63)
4. Bogolubow (38)
5. Alechin (48)
6. Bogolubow (48)
7. Alechin (35)
8. Alechin (30)
9. (remis) (30)
10. Alechin (52)
11. (remis) (63)
12. Alechin (56)
13. Bogolubow (34)
14. Bogolubow (71)
15. (remis) (44)
16. Alechin (60)
17. Alechin (33)
18. Bogolubow (51)
19. Alechin (77)
20. (remis) (48)
21. Alechin (49)
22. Alechin (40)
23. (remis) (83)
24. (remis) (40)
25. (remis) (55)

W spotkaniach tych białe wygrały 10 razy, czarne 6, wszystkie partje były grane 1. d2—d4, z wyjątkiem 18. (francuska), 20. (hiszpańska), 24. (francuska).

Dokładne sprawozdanie z meczu w następnym numerze.

San Remo.

W międzynarodowym turnieju w San Remo udział biorą: Alechin, Ahues, Colle, Kmoch, Maroczy, Monticelli, Nimcowicz, Romi, Rubinstein, Tartakower, Spielmann. Współudział Araizy, Bogolubowa, Graua, Vidmara, i Yatesa jeszcze nie zapewniony.

Hastings.

Zwyczajem dorocznym odbędzie się tu w dniach od 27 grudnia do 4 stycznia turniej świąteczny obliczony na 10 zawodników. Między innymi grają Capablanca, Vidmar, Maroczy, Takacs, Thomas.

DZIAŁ ZADAŃ

pod redakcją M. WRÓBLA

L: 322. J. Katko
Węgry
(Oryginalne)



Mat w 5. posunięciach

L: 323 Dr. L. N. de Jong
Holandja
(Oryginalne)



Mat w 5. posunięciach

L: 324 J. Smutny
(Czechosłowacja
Oryginalne)



Mat w 3. posunięciach

L: 325 R. Cofman
Rumunja
(Oryginalne)



Mat w 3. posunięciach

L: 326 A. T. Arguelles
Hiszpanja
(Oryginalne)



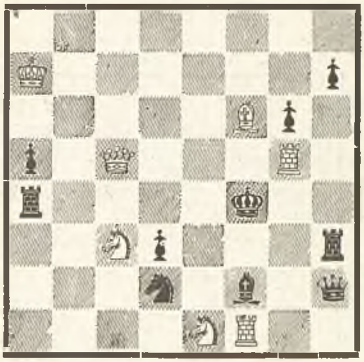
Mat w 3. posunięciach

L: 327 Pimenoff i Umnow
Rosja
(Oryginalne)



Mat w 2. posunięciach

L: 328 J. Toth
Węgry
(Oryginalne)



Mat w 2. posunięciach

L: 229 L. Tugan-Baranowski
Warszawa
(Oryginalne)



Mat w 2. posunięciach

L: 330. L. Schor
I n. Magyar Sakkvilag
1928



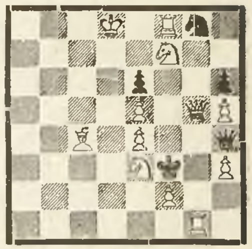
Mat w 2. posunięciach

L: 332. I. Gross
I n. Bristol Times
1928/II



Mat w 2. posunięciach

L: 334. A. Mari
II n. Grantham Journal
1928



Mat w 2. posunięciach

L: 331. A. Mari
II n. Magyar Sakkvilag
1928



Mat w 2. posunięciach

L: 333. H. D'O Bernard
I n. Grantham Journal
1928



Mat w 2. posunięciach

L: 335. J. A. Schiffmann
III n. Grantham Journal
1928



Mat w 2. posunięciach.

Uwaga: W zadaniu L: 314. T. C. Henriksena prosimy opuścić białego piona b2

12) Członkowie Związku, chcący rozegrać ze sobą match, zawiadamiają o tem kierownika turnieju i wpłacają składkę 50 denarów. Match rozgrywa się w 6-ciu partjach.

13) Zarząd Związku urządza corocznie turnieje o mistrzostwo Związku. Do udziału dopuszczani są tylko gracze I klasy. Na r. 1930 jednakże będą wszyscy członkowie dopuszczeni, którzy uiszczą 100 den. i wyślą zgłoszenia do kierownika.
Zwycięzca w tym turnieju otrzyma tytuł mistrza na rok bieżący i ma prawo uczestniczenia we wszystkich turniejach mistrzowskich i tematowych.
Nagrody: 300, 200 i 100 denarów,

14) Kierownik turniejowy organizuje regularnie turnieje w 3-ch klasach. W drugiej klasie mogą grać wszyscy członkowie Związku bez żadnej opłaty specjalnej. — Każda grupa składa się z 6-ciu uczestników, którzy grają ze sobą po 2 partje. Pierwsi dwaj zwycięzcy w grupie kl. II otrzymują prawo grania w klasie I.
Za udział w grupie I opłaca się składkę 75 den. — Nagrody wynoszą 100 denarów, 75 i 50 denarów. — Pierwsi dwaj zwycięzcy otrzymują prawo uczestniczenia w grupie mistrzów.
W grupie mistrzowskiej, tematowej wynosi składka 150 denarów. Uczestniczyć mogą tylko ci którzy już raz zdobyli mistrzostwo Związku, lub których kierownik turniejowy dopuści. Nagrody 200, 150 i 100 denarów.

Wydawnictwo Warszawskiego Towarzystwa Zwolenników Gry Szachowej.

Drukarnia „S I Ł A“ Warszawa Marszałkowska 71 Tel. 334-48